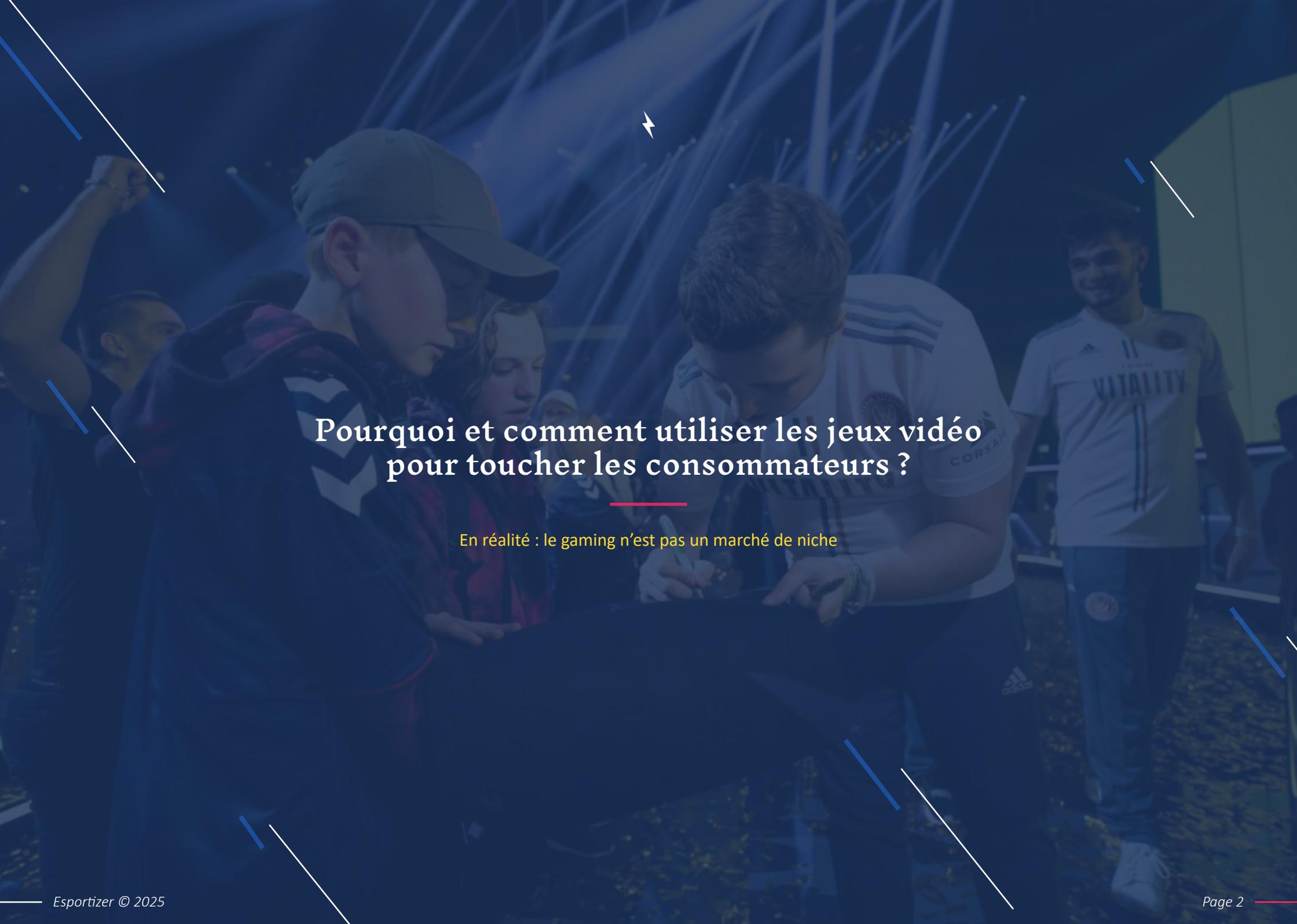


ESPORTI ***ER***

Power-up your strategy to the next level

A group of young people are gathered around a table at what appears to be a gaming or esports event. One person is signing a jersey, while others look on. The scene is dimly lit with blue and white light accents. The background shows a large, modern structure with many thin, white poles.

Pourquoi et comment utiliser les jeux vidéo pour toucher les consommateurs ?

En réalité : le gaming n'est pas un marché de niche

Les « Gamers » : un public captif et engagé



Le jeu vidéo s'est imposé comme un véritable phénomène culturel et de société en France. Avec **39,1 millions de joueurs**¹, dont plus de la moitié jouant au moins 1 à 2 fois par semaine, il touche une audience large et diverse.

Le jeu vidéo, ou « JV », représente un **levier d'activation et de communication majeur pour les marques**. Il offre de nouvelles opportunités économiques à celles qui ont déjà investi dans le secteur ou qui souhaitent s'y engager.

Les consommateurs JV, ou « gamers », sont **sensibles aux acteurs, entreprises et marques qui s'investissent** dans leur univers. Ils accueilleront favorablement celles qui les auront séduits et divertis.

90%

des fans se souviennent de **sponsors « non-endémiques »** qui ont investi dans l'Esport²

77%

des français qui jouent à des jeux vidéo ont entre **18 et 34 ans**³

234k

de **spectateurs en simultanés** lors de la Ligue Française de League of Legends 2024⁴

10M€

de dons récoltés (sept. 2024) lors de l'**événement caritatif « Z Event »**⁵

1 - SELL - Les français et le jeu vidéo 2023
2 - Nielsen Sports / Sportfive
3 - SELL - Profil des joueurs français
4 - webedia-group.com
5 - ouest-france.fr

Power-up your strategy to the next level



Stratégie marketing et communication de marque spécialisée dans le Gaming et l'Esport

Esportizer accompagne les marques dans la création d'activations originales pour toucher les consommateurs de jeux vidéo. Génération Y « Millenials », GenZ, Gen Alpha & Beta.

Entrez dans le « game », grâce à des campagnes et stratégies marketing engageantes en adéquation de votre plan de communication actuel, par le biais de concepts innovants et impactants.



DÉVELOPPER & BOOSTER

de nouveaux leviers de communication et marketing

les ventes de vos produits et services



DIVERSIFIER & CULTIVER

son activité et renforcer son offre

la notoriété de votre marque, l'engagement et l'expérience client



TOUCHER & FIDÉLISER

l'audience d'aujourd'hui et de « demain »

sa clientèle / sa communauté, ses fournisseurs et collaborateurs



S'ENGAGER & VALORISER

parmi les premiers de son secteur dans le Gaming et l'Esport

son entreprise auprès d'une cible dynamique, captive et investie

Divertir pour convertir



Diffusez votre marque auprès des « gamers » en utilisant les codes et les canaux de communication qui leur correspondent.

Notre vision et savoir-faire nous permet de d'offrir une **approche créative et impactante** afin de conceptualiser une réponse concrète et personnalisée pour votre entreprise, votre marque et vos produits ou services.

Bénéficiez d'une étude exclusive et d'un accompagnement sur-mesure permettant de vous approprier le combo adéquat pour **ancrer votre entreprise et booster votre marque auprès des gamers**.



STRATÉGIE

Stratégie de marque / Branding
Développement Offre / Produit
Positionnement marketing
Direction artistique



ACTIVATION

Publicité / Advertising
Marketing digital / Social Media
Marketing d'influence
Organisation d'événements

Notre processus d'accompagnement stratégique Gaming



Déterminer les coûts d'une stratégie marketing dans l'écosystème du gaming et mesurer son succès est un enjeu complexe et crucial. C'est pourquoi, nous allons **prendre le temps d'échanger sur vos objectifs, d'étudier les faisabilités** avec nos partenaires et boosters.

Faisons connaissance, parlons de vous et de votre projet lors de notre atelier « *Communiquer auprès des Gamers* », un **rendez-vous d'échange et de brainstorming** pour construire les bases de votre entrée dans le monde du Gaming.



Atelier d'échange et brainstorming

(analyse des besoins et élaboration de pistes)



Étude de faisabilité

(définition des objectifs, positionnement, scénarios, ...)



Conception du plan d'action

(planification, direction et stratégie marketing et commerciale, campagne de communication, branding, ...)



Budgétisation de la stratégie adoptée

(identification des dépenses, actions et ressources utiles, partenaires, collaborateurs, intervenants, sponsors, ...)



Réalisation et mise en place de l'opération



Accompagnement et suivi du projet



Reporting et performances

(KPI, CA, ROI)

Ces marques déjà engagées dans le Gaming en France



Alors pourquoi pas vous ?



Nos réalisations

Découvrez les marques qui utilisent les jeux vidéo
comme levier d'activation commercial et marketing

Le gaming comme levier de collecte de dons



Client

ALIMA

Projet

Power Up tes Dons

ALIMA, une **ONG d'aide humanitaire** de premier plan en Afrique, nous a sollicités pour **mobiliser la communauté gaming** autour d'une cause urgente : l'épidémie de MPOX en République Démocratique du Congo.

Nous avons conçu une activation originale en partenariat avec la célèbre joueuse de Tekken, Kayane. Un tournoi de jeu vidéo, la « Kayane Cup », a été organisée pour **sensibiliser le public à la situation en RDC et collecter des dons** pour ALIMA.

Au cours d'un weekend, **Kayane et RZA ont co-animé sur Twitch** cet événement, ainsi que la finale du Kongo Esports Champions se déroulant à Kinshassa, réunissant plus de 67 000 spectateurs uniques. Pour amplifier l'impact de la campagne, nous avons également lancé une **campagne publicitaire sur Spotify**, avec la voix de Kayane.

Grâce à la générosité des joueurs et à leur engagement, nous avons pu apporter une aide précieuse à ALIMA et aux populations de la RDC, tout en leur permettant de **toucher une nouvelle génération de donateurs et de renforcer leur visibilité et notoriété**.

Scope

- Conception graphique
- Organisation d'une compétition
- Scripting / Storyboarding
- Montage vidéo / Motion design
- Paid media Spotify

KPIs

- 9hrs de stream
- 67K spectateurs uniques
- 1.4 K spectateurs en moyenne
- 86 K vues sur le stream
- 145 K vues sur posts
- 324 K impressions

+ 2 000 € collectés en live pour l'ONG



L'entertainment caritatif face au Mpx



Important : c'est une Kayane Cup caritative et en partenariat avec l'ONG humanitaire @ALIMAong pour la 1ère édition de "Power Up tes dons", pour faire face à l'urgence sanitaire liée au Mpx en République démocratique du Congo (RDC).

On compte sur vous, joueurs et spectateurs, pour soutenir cette cause et faire un max de dons durant le live 🙏
On fera gagner de beaux cadeaux à chaque palier atteint 🔥



Communiquer auprès des gamers en tant que gamer



Client

BRUTAL GEARS

Projet

Rise Of the Robots X

Le studio Brutal Gears, qui développe son jeu Rise Of the Robots X, nous a sollicité dans l'objectif de **mieux positionner son jeu au marché et à ses joueurs.**

Nous avons tout d'abord réalisé un état des lieux du projet et nous avons identifié des leviers d'amélioration en leur proposant plusieurs **préconisations business et marketing.**

Après avoir effectué un travail de **valorisation de contenu**, nous nous sommes concentrés sur la proposition d'un tout **nouveau branding et identité visuelle**, adoptant ainsi une nouvelle direction artistique reflétant parfaitement l'univers du jeu et l'aspect compétitif (*Esport*) qu'il propose.

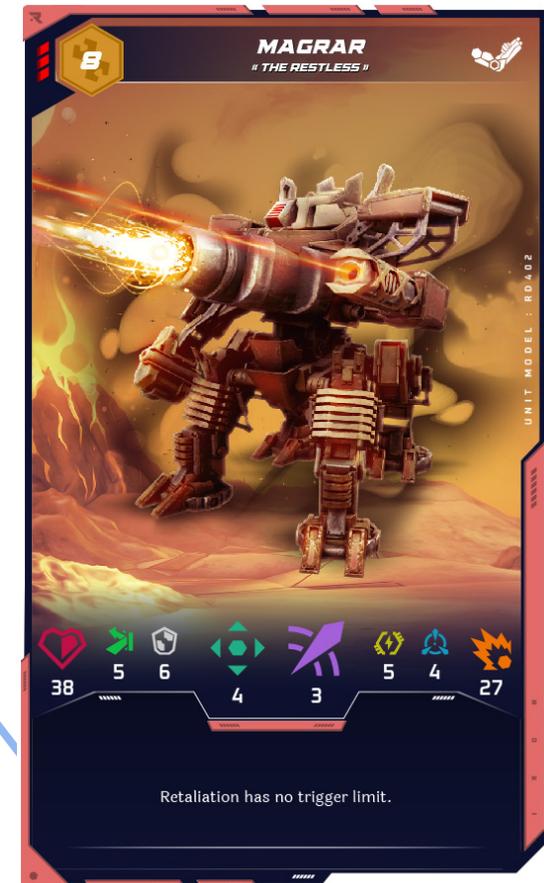
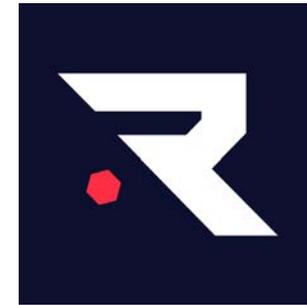
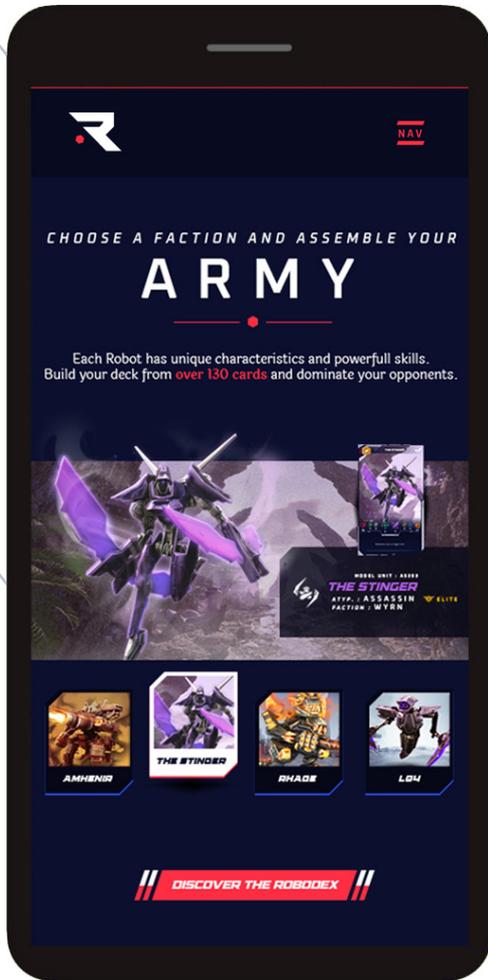
Grâce à une **optimisation de la stratégie marketing** mise en place, nous avons travaillé sur la refonte de leur page Steam présentant leur jeu, le développement de leur nouveau site internet et différentes actions permettant de **renforcer leur visibilité, l'attrait des joueurs et de développer leur communauté.**



Scope

- Identité / Branding
- Valorisation contenu
- Stratégie d'acquisition
- Inbound marketing
- Conception graphique
- Site internet

Connecter son produit à sa cible



Press Start !



Maxence Bocher

hello@esportizer.com

06 89 17 92 23